Tormenta RPG
Ninja
Sascha Borges Lucas
RPG Chá preto

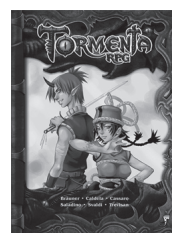
Ninjas são muito queridos na mídia popular, seja atualmente, com a grande propagação da cultura oriental através dos animes/ games/ mangás, seja no passado com seriados como *Sekai Ninja Sen Jiraiya* e filmes de ação. No mundo do RPG não é diferente, o ninja (ou shinobi), é uma das classes mais adaptadas para o sistema d20, assim podemos encontrar o ninja presente no ***Livro Completo do Aventureiro***, o espião ninja de ***Aventuras Orientais***, o ninja da lua crescente do ***Punhos e Espadas*** e o ninja de *Naruto* apresentado na revista ***Dragon Slayer nº8***, isto só citando material em português e excluindo os blogs, pois se formos contar todos eles teremos um pouco mais de 10 classes/ classes de prestigio diferentes apenas para ninjas. Mas por que isso acontece? um dos motivo é que a quantidade de histórias de ninja é tão grande que fica difícil entrar em um consenso sobre quais seriam os poderes deles.

Foi pensando nisso que criei essa classe, para adaptar a maior quantidade de ninjas possível. Assim, se em seu mundo os ninjas forem apenas artistas marciais basta escolher um caminho de artes marciais e ganhar talentos ao invés de poderes místicos, se para você os ninjas podem paralisar outras pessoas ao pisarem em sua sombra, basta criar um clã com este poder sem precisar criar uma classe inteira do zero, ou se para você ninjas são hábeis na utilização de venenos é só fazer um ninja do Clã Mishaguji, e talvez por questão de cenário mudar apenas o nome do clã...

Então espero que gostem. Detalhe: desculpas para aqueles que esperam ansiosamente pelos artigos do ***RPG & Chá Preto***. Eu já tinha esse artigo pronto há muito tempo, faltava apenas corrigir e postar, mas por uma questão de ética, resolvi adicionar as armas ninja, e quando foi quinta feira da semana passada decidi que faria algo raro, colocaria uma ilustração minha no artigo (para quem quiser saber é a kunoichi oni do clã Oni da página 4), no final acabou ficando algo um pouco maior do que planejava e por isso que estou postando agora, perto do final do mês.

PS: aqui no ***RPG & Chá Preto*** iremos nos apropriar de termos estrangeiros, assim palavras em japonês podem ser encontradas no plural.

PSS: para quem não percebeu (será que vai ter gente assim?) o ***RPG & Chá Preto***, tem um logotipo.

SASCHA BORGES LUCAS

Novamente para usar este artigo você vai precisar do Tormenta RPG, mas com poucas adaptações ele pode ser usado em conjunto com qualquer livro d20

Sumário

Ninja 忍者

Um assassino furtivo que se move pelas sombras, mata seus oponentes em silêncio, e desaparece. Um lutador que utiliza maldições poderosas para eliminar seus inimigos. Ou um artista marcial dono de um estilo de luta feito para trazer a morte aos seus inimigos em poucos golpes. Estas são apenas algumas descrições feitas pelas poucas pessoas que viram um ninja e sobreviveram.

Inicialmente ninjas eram camponeses ou monges que se rebelaram contra os nobres para defender os interesses de sua comunidade. Para compensar sua força e número reduzidos, eles criaram técnicas de luta mortais. Alguns desenvolveram um estilo de artes marciais letal, outros treinaram suas mentes e corpos para aliar a magia às artes marciais. E todos eles fizeram isto para obter mortes rápidas e silenciosas.

Em outra época, o imperador de Tamu-ra empregou alguns ninjas como espiões e guerreiros, garantindo que a justiça de Lin-Wu chegasse até às comunidades mais distantes.

Mas hoje isto não acontece mais. A Tormenta destruiu tudo aquilo que muitos tamurianos amavam. E mesmo ocultos nas sombras, os ninjas não permaneceram ilesos: muitos conhecimentos, aprendizes e famílias encontraram seu fim num piscar de olhos, enquanto aqueles que conseguiram sobreviver saíram apenas com sentimentos amargos.

Hoje muitos ninjas vagam solitários pelo mundo como assassinos mercenários. Outros preferem manter seus ideais e trabalhar para pessoas influentes na sociedade de Nitamu-ra. Enquanto aqueles que não podem mais lutar escolheram passar seu conhecimento adiante, muitas vezes para pessoas que outrora não seriam consideradas dignas. Ainda há histórias assustadoras de ninjas que venderam suas almas e serviços a deuses malignos.

Aventuras: ninjas trabalham a mando de um nobre ou pessoa influente, moldando a história do mundo debaixo da sombra de seu contratante. Mas é possível encontrar muitos membros dessa classe que lutam por vingança ou motivos pessoais. Ninjas mais novos, treinados fora de Tamu-ra, podem se aventurar por qualquer outro motivo, mas nunca por fama.

Tendência: mesmo os ninjas que servem a pessoas bondosas são assassinos profissionais. Por isso, ninjas não podem assumir uma tendência boa e muitas vezes enxergam atos de clemência como falhas estratégicas. O treinamento rigoroso, o gosto por preservar tradições, calma e planejamento tornam os ninja pessoas leais, ou na pior das hipóteses neutras. Ninjas caóticos existem, mas não são a regra.

Histórico: a maioria dos ninjas é sobrevivente de Tamu-ra. Mas o grande número de mortos obrigou muitos clãs a treinarem estrangeiros para preservar sua tradição. O treinamento de um ninja geralmente ocorre em florestas ou sala escondida de alguma casa ou templo na supervisão de um mestre e com poucos companheiros. Alguns clãs têm tradições seculares, mas nunca vão comentar sobre isto com estranhos nem com outros membros da família.

Raças: a maioria dos ninjas costuma ser de humanos. Mas não é impossível encontrar elfos, lefous e goblins entre os ninja mais novos. Halflings não parecem apreciar muito o treinamento rigoroso e anões não estão dispostos a deixar de usar as armaduras pesadas. Minotauros sempre preferiram atividades que não envolvam entrar furtivamente, escalar paredes e saltar de um telhado para o outro.

Outras classes: quando estão em ação, ninjas preferem agir sozinhos, atuando muitas vezes como batedores ou espiões na falta de um ladino. Ninjas costumam se relacionar melhor com monges, samurais e servos de Lin-Wu, mas não encontram dificuldades em lidar com a maioria das classes, apesar de preferirem a solidão. Eles podem ter problemas com paladinos e clérigos de deuses bondosos, principalmente Lena e Marah, mas normalmente vão despistar seus companheiros e agir nas sombras ao invés de entrar em discussões intermináveis a repeito dos valores da vida. Ninjas não gostam de ninjas de outros clãs, vendo-os como espiões ardilosos prontos para roubar seus segredos.

Características de Classe

Pontos de Vida: um ninja começa o jogo com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ modificador de Constituição) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 6 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Conhecimento (Int), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ladinagem (Des). Obter Informação (Car), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

Talentos adicionais: Ataque Desarmado Aprimorado, Usar Armas (simples e marciais), Usar armas exóticas* (nunchaku, sai, shuriken), Reflexos Rápidos.

** Dependendo da decisão do mestre outras armas ninjas podem ser adicionadas a esta lista.*

Ninja

Nível	BBA	Habilidades de classe
1º	+0	Ataque furtivo+1d6, Sexto sentido
2º	+1	Técnica ninja
3º	+2	Ataque furtivo+2d6, Dano desarmado (1d6)
4º	+3	Movimento Rápido (3m)
5º	+3	Ataque furtivo+3d6, Passos leves, Bônus na CA+1
6º	+4	Técnica ninja
7º	+5	Ataque furtivo+4d6, Dano desarmado (1d8)
8º	+6	Escalada acelerada:
9º	+6	Ataque furtivo+5d6, Movimento Rápido (6m)
10º	+7	Técnica ninja, Bônus na CA+2
11º	+8	Ataque furtivo+6d6, Dano desarmado (1d10)
12º	+9	Evasão Aprimorada
13º	+9	Ataque furtivo+7d6
14º	+10	Técnica ninja, Movimento Rápido (9m)
15º	+11	Ataque furtivo+8d6, Dano desarmado (2d6), Bônus na CA+3
16º	+12	Mimetismo
17º	+12	Ataque furtivo+9d6
18º	+13	Técnica ninja
19º	+14	Ataque furtivo+10d6, Movimento Rápido (12m)
20º	+15	Dano desarmado (2d8), Guardar segredos, Bônus na CA+4

Ataque Furtivo: você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pomos vitais. Quando acerta um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa ld6 pontos de dano adicional. A cada dois níveis depois do primeiro, esse dano adicional aumenta em +ld6.

Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Sexto Sentido: você soma seu modificador de Sabedoria a sua classe de armadura. No 5° nível, a cada cinco níveis seguintes, você também recebe +1 na CA.*

Técnica ninja: no 2° nível o treinamento de sua família começa a mostrar os seus efeitos. Você pode escolher entre dois caminhos: *técnica de luta*, e ganhar um talento de combate adicional a cada 4 níveis depois do segundo. Ou *técnica de clã* e receber as habilidades de um clã ninja especifico a sua escolha conforme a lista abaixo. Depois de feita esta escolha não pode mais ser alterada.

Técnicas de clã: todas as técnicas ninja de um clã estão sob efeito da habilidade *Guardar segredo* e só podem ser ensinadas, ou registradas, pelo sucessor legitimo escolhido pela família.

Clã Mishaguji: este clã se especializou em criar e utilizar venenos. Você recebe o talento Usar Venenos, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. além disso você pode aplicar veneno em uma arma como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

No 6° nível, você paga $^1/_6$ do custo de um veneno para fabricá-lo com a perícia Oficio (alquimia), em vez de $^1/_3$. Além disso, a CD para resistir a um veneno criado por você aumenta em +1 para cada 2 níveis de Ninja ou Assassino que você possuir.

No 10° nível, você e torna imune a todos os venenos, e também pode adicionar +20 a CD do teste de ofícios para fabricar venenos que afetem criaturas vivas, mas que sejam imunes a venenos.

No 14° nível, você soma seu bônus de Sabedoria na CD para resistir a qualquer veneno fabricado por você.

No 18° nível, o veneno já faz parte de seu corpo. Sempre que estiver em combate corpo-a-corpo e for atingido por uma arma cortante ou perfurante o adversário deve fazer um teste de reflexos (CD 10 + dano sofrido). Se falhar ele deve fazer um teste de resistência contra um veneno a sua escolha.*

Clã Oni: esta família focou suas técnicas em golpes letais. Você recebe o talento Empunhadura Poderosa mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

No 6° nível, você recebe +2 pontos em sua Força.

No 10° nível, você é considerado uma categoria de tamanho maior quando usar uma arma de tamanho grande ou maior e para calcular o dano de seus ataques desarmados.*

No 14° nível, você recebe +2 pontos em Força, cumulativo com aqueles ganhos no sexto nível.

No 18° nível, você é considerado duas categorias de tamanho maior quando usar uma arma de tamanho grande ou maior e para calcular o dano de seus ataques desarmados. Esse beneficio não é cumulativo com aquele ganho no décimo nível.*

Clã Tengu: Os ninjas deste clã são extremamente furtivos e focam suas técnicas para espionagem. Você pode adicionar até 9m à altura e distância de qualquer salto que realizar com a perícia Atletismo.*

No 6° nível, como uma ação livre você pode conjurar a magia *Invisibilidade* (Tormenta RPG p.178) sobre si mesmo. Esta é considerada uma habilidade extraordinária e não pode ser cancelada por magias. Você pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Sabedoria.*

No 10° nível, sempre que for atingido por um ataque você pode escolher desaparecer instantes antes de receber o golpe e reaparecer em qualquer lugar dentro de um raio de 15m. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia e conta como uma reação.*

No 14° nível, você não pode ser flanqueado e não provoca ataques de oportunidade quando realiza ações que normalmente fariam isso.*

No 18° nível, você pode usar uma ação livre para conjurar a magia *Passeio etéreo* (Tormenta RPG p.190) sobre si mesmo. Você pode usar essa habilidade uma vez por dia.*

Clã Satori: família especializada em técnicas de leitura da mente. No 2° nível você pode conjurar a magia

Detectar pensamentos (Tormenta RPG p.167). A CD do teste de resistência é igual a (10+ ½ do seu nível+ modificador de Sabedoria). Você pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Sabedoria.

No 6° nível, você precisa apenas de uma ação livre para detectar todas as informações permitidas pela magia *Detectar pensamento.* Caso use esta habilidade em combate, você recebe +4 em jogadas de ataque e CA contra todos os oponentes dentro do raio de efeito durante 3 rodadas. Adversários que sejam bem sucedidos em seu teste de resistência tornam-se imunes a esta habilidade durante 1 dia.

No 10° nível, os bônus em combate oferecidos pela habilidade do Clã Satori passam a durar um minuto por utilização.

No 14° nível, a CD dos testes de resistência contra sua habilidade de leitura de mente muda para (10 + o seu nível + modificador de Sabedoria).

No 18° nível, com uma ação livre você pode usar a magia *Instante de presciência* (Tormenta RPG p.177), mas apenas contra criaturas com inteligência maior que 3. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Sabedoria.

Dano Desarmado: no 3° nível, seu dano desarmado aumenta em uma categoria (o dano visto nesta tabela é para criaturas Médias; veja o Capítulo 7: Equipamentos para descobrir o dano de outros tamanhos). No 7° nível, e a cada quatro níveis seguintes seu dano desarmado aumenta ainda mais.

Evasão: a partir do 3° nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano se for bem sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.*

Movimento Rápido: no 4° nível, seu deslocamento aumenta em +3m. A cada cinco níveis seguintes, aumenta em +3m*.

Passos leves: você não recebe penalidade por andar ou correr enquanto está realizando um teste de Furtividade.*

Escalada acelerada: você se move com seu deslocamento normal quando está escalando.*

Evasão Aprimorada: a partir do 12°nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos pata reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem sucedido, e apenas metade do dano se falhar.*

Guardar segredos: uma vez por aventura você pode escolher um número de informação igual ao seu modificador de Sabedoria e tratá-las como segredos protegendo-as contra qualquer magia de adivinhação ou encantamento, como se você estivesse sobre o efeito da magia *Contra-ataque mental* (Tormenta RPG p.180) com igual a CD (20 + seu nível + modificador de sabedoria). Você também pode implantar informações falsas no lugar do segredo que guarda ou impor uma condição específica para o cancelamento desta habilidade: como somente na presença de uma determinada pessoa e mais ninguém, ou apenas se determinada pessoa estiver viva.

**Estas habilidades exigem liberdade de movimento; você não pode usá-las se estiver imobilizado, Ou usando armadura média ou pesada.*

Armas ninja

Os ninjas são conhecidos por seus equipamentos e arsenal variado. Alguns deles são simplesmente objetos do cotidiano usados como armas, permitindo que o ninja consiga se infiltrar em castelos ou templos inimigos passando-se por um mero serviçal ou camponês. Outros são armas exóticas desenvolvidas por ninjas para surpreender seus adversários.

Além de permitir ou proibir, o mestre pode adotar basicamente três posições adicionais em relação às armas e equipamentos descritos adiante: assumir que o ninja é treinado no uso de todas as armas, escolher algumas armas exóticas como parte do treinamento de um determinado clã ninja*, ou simplesmente assumir que o jogador deve gastar um talento usar armas exóticas para manejar cada uma das armas ninjas apresentadas adiante.

** No apêndice apresentamos as que fazem parte de cada um dos clãs ninjas descritos neste artigo, mas o mestre é livre para criar seu próprio clã ninja ou alterar os já existentes.*

Fukimi-bari: esses dardos estreitos de metal, muito similares a agulhas, são escondidos entre os lábios e então disparados sobre a vítima. Sua efetividade em combate é extremamente limitada, mas são muito utilizados para surpreender e envenenar um adversário.

É possível disparar até 3 dardos na mesma rodada, mas todos os ataques devem ser feitos contra o mesmo alvo. Apesar de ser uma arma de arremesso o fukimi-bari é muito leve para que se possa adicionar o modificador de Força no dano.

Fukiya: é um tubo longo aberto nas duas extremidades pelo qual se pode dispara uma agulha ao soprar pela extremidade oposta.

Fuuma shuriken: esta é uma versão maior da shuriken, seu formato exótico permite que as quatro lâminas que compõe a arma possam ser colocadas uma sobre as outras, reduzindo significativamente o tamanho da arma.

A fuuma shuriken é uma arma pesada para ser arremessada por isso um personagem precisa de Força 15 para conseguir usá-la como uma arma exótica. Um personagem com o talento Usar Armas Exóticas (fuuma shuriken) e Destreza maior que 15 pode comprar novamente o talento Usar Armas Exóticas (fuuma shuriken). Neste caso sempre que realizar um ataque a fuuma shuriken retorna para as suas mãos como se fosse uma arma mágica com a propriedade Retorno (Tormenta RPG p.244).

Jitte: esta arma é formada por um bastão de metal de aproximadamente 45 cm, com cabo feito por cordões e pequena haste projetada no final da empunhadura, a principio esta não é uma arma ameaçadora, pois sua função principal é desarmar os oponentes.

Um personagem usando uma jitte recebe +2 de bônus durante as manobras de combate desarmar e separar.

Kama: é uma foice pequena usada na agricultura, rapidamente esta ferramenta foi adotada pelos ninjas como arma. Quando usada em combate a kama pode ser usada tanto como uma arma de ataque corpo-a-corpo quanto uma arma de ataque a distância.

Kawanaga: esta arma é uma corrente leve e comprida, com um peso em uma ponta e um gancho afiado na outra.

Armas Simples	Preço	Dano	Critico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-corpo – Leves						
Nekode	5 TO	1d4	x2	-	1kg	Perfuração
Kama	6 TO	1d6	x2	3m	1kg	Corte
Ataque à distancia						
Fukiya	10 TO	1d3	x2	3m	1kg	Perfuração
Agulhas [10]	1 TO	-	-	-	-	-
Makibishi [20]	1 TO	1	-	-	1kg	Perfuração
Armas Marciais						
Corpo-a-corpo – Leves						
Jitte	5 TP	1d4	x2	-	1kg	Esmagamento
Ninja-to	10 TO	1d6	19-20/x2		1,5kg	Corte
Shikomizue	12 TP	1d8	x3	-	4kg	Perfuração
Armas exóticas						
Corpo-a-corpo – Leves						
Leque de combate	30 TO	1d6	x3	-	1,5kg	Corte
Kunai	1 TP	1d4	19-20/x2	6m	0,5kg	Perfuração ou Corte
Sai	10 TO	1d4	x2	-	1kg	Perfuração
Tessen	30 TO	1d3	x2	-	0,5kg	Corte
Corpo-a-corpo– uma mão						
Kawanaga	10 TO	1d3/1d3	x2	-	0,5kg	Corte / Esmagamento
kyoketsu-shoge	1 TO	1d4	19-20/x2	6m	0,2kg	Corte
Kusari-gama	10 TO	1d6/1d4	x2	-	1,5kg	Corte / Esmagamento
Ataque à distancia						
Fukimi-bari*	1 TO	1	x2	3m	*	Perfuração
Fuuma shuriken*	10 TO	1d6	x3	12m	0,5kg	Corte

Desenvolvida para ser girada rapidamente, atacando com golpes fortes em qualquer uma das extremidades. Ela pode ser usada basicamente de três formas, como uma arma dupla, causando todos os efeitos por empunhar uma arma em cada mão; como uma arma de haste, embora não tenha cabo e permita atacar adversários adjacentes ou para realizar uma das seguintes manobras de combate: agarrar ou desarmar, se usada para desarmar a kawanaga oferece um bônus de +2 nas jogadas de ataque.

Também é possível usar a kawanaga como um instrumento de escalada, neste caso ela equivale a uma corda de 3m com um arpéu.

O talento Acuidade com arma se aplica à kawanaga.

kyoketsu-shoge: esta adaga com uma lâmina projetada no final da empunhadura é amarrada em uma corrente ou corda feita de crina de cavalo ou cabelo humano. O kyoketsu-shoge pode ser utilizado basicamente de duas formas: como uma arma de haste, embora não tenha cabo e permita atacar adversários adjacentes; ou durante as manobras de combate agarrar, derrubar e desarmar fornecendo um bônus de +2 nas jogadas de ataque para este propósito.

O talento Acuidade com arma se aplica ao kyoketsu-shoge.

Kunai: Esta arma pequena e leve pode ser arremessada ou usada corpo-a-corpo. Uma kunai lembra uma adaga com um anel no final da empunhadura que permite amarrar granadas ou outros objetos na arma, sem prejudicar sua precisão.

Kusari-gama: uma kusari-gama é uma corrente comprida com uma kama na ponta e um peso na outra. Ela pode ser usada basicamente de três formas: como uma arma dupla, causando todos os efeitos por empunhar uma arma em cada mão; como uma arma de haste, embora não tenha cabo e permita atacar adversários adjacentes, neste caso você deve escolher com qual das duas extremidades irá atacar; ou para realizar uma das seguintes manobras de combate: agarrar ou desarmar, se usada para desarmar a kusari-gama oferece um bônus de +2 nas jogadas de ataque.

O talento Acuidade com arma se aplica à kusari-gama.

Leque de combate: essa arma aparenta ser apenas um leque feminino finamente ornamentado, mas esconde uma estrutura de ferro e bordas afiadas. quando utilizado em combate você pode realizar uma finta, se vencer além de receber os efeitos normais da manobra você adiciona +4 na sua primeira jogada de ataque com esta arma.

Makibishi: os makibishis são objetos pontiagudos, de material natural ou não, com três ou mais pontas afiadas que, conforme caiam, permaneçam com uma das pontas para cima.

Os makibishis não são armas, mas sim ferramentas usadas pelos ninjas para retardar o avanço dos adversários.

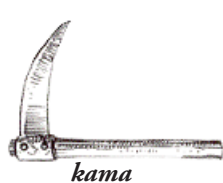
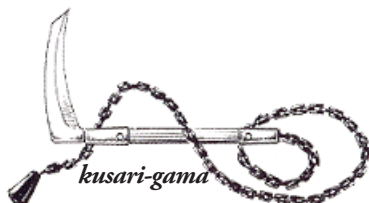
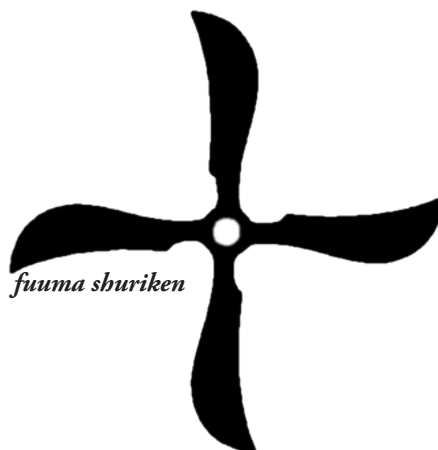
Espalhar os makibishis é uma ação livre, cada 5 peças usadas ocupam um espaço de 1,5m e causam 1 ponto de dano em qualquer criatura que atravessar a área. Um adversário pode fazer um teste de percepção (CD 20) para perceber os makibishis antes de atravessar a área.

Nekode: uma nekode é uma correia ou luva com pontas nas palmas, usada como arma e ferramenta de escalada. Apesar de ser considerada como uma arma, ela não pode ser desarmada e um monge pode usá-la para mudar o tipo de dano de seus ataques desarmados para corte. Quando usada para escalar um par de nekode oferece +2 de bônus no teste de Atletismo.

Ninja-to: esta espada curta e reta é similar a wakizashi foi desenvolvida pelos ninjas tanto como uma arma quanto como uma ferramenta versátil para suas atividades. Por isso, a ninja-to é aberta nas duas pontas permitindo que seja usada como uma zarabatana, ou um tubo parar respirar debaixo d'água, ela também é resistente o suficiente para ser usada como um degrau de uma escalada.

Sai: as pontas laterais de uma sai parecem com um forcado, e foram elaboradas para ajudar a segurar e desarmar um oponente. Quando usado nas manobras separar ou desarmar o sai oferece um bônus de +4 nas jogadas de ataque e dano.

Shikomizue: esta arma aparenta ser um bastão de bambu ou madeira robusto, mas com um movimento rápido você é capaz de sacar uma espada de seu interior recebendo um bônus de +2 na sua primeira jogada de ataque. Outra versão desta arma permite liberar uma ponta de lança ao invés de uma espada.

Tessen: este leque feito de ferro foi feito para ser empunhado na mão inábil. quando empunhado desta forma o usuário pode escolher usar o tessen como arma sofrendo as mesmas penalidades de lutar com duas armas, ou pode escolher usá-lo exclusivamente para defesa, recebendo um bônus de +1 na CA.

Apêndice: as armas de cada clãs

Cada clã ninja tem uma forma muito particular de agir, por isso é de se imaginar que eles possuam um treinamento mais adequado ao seu estilo de luta, envolvendo armas muito peculiares.

A seguir existe uma lista apresentando as armas adicionais que fazem parte do treinamento de cada clã apresentado aqui. Perceba que algumas armas marciais ou comuns, como o jitte, não estão na lista de alguns clãs, isto não quer dizer que ninjas desses clãs não saibam usar estas armas, elas apenas não fizeram parte do seu treinamento, mas seu uso é tão óbvio que ele saberá como manejá-la caso seja necessário.

Clã Mishaguji: fukiya, jitte, kama, kawanaga, kyoketsu-shoge, kunai, kusari-gama, nekode, ninja-to e shikomizue.

Clã Oni: fuuma shuriken, jitte, kyoketsu-shoge, kunai, kusari-gama, nekode e ninja-to.

Clã Tengu: fukiya, jitte, kama, kawanaga, kyoketsu-shoge, kunai, kusari-gama, makibishi, nekode e ninja-to.

Clã Satori: fukimi-bari, kama, kawanaga, kunai, kusari-gama, leque de combate, ninja-to, shikomizue e tessen.

SASCHA BORGES LUCAS

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Defi nitions: (a)”Contributors” means the copyrightand/ or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)”Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages),potation, modifi cation, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)”Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifi cally excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or eff ects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identifi ed as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifi cally excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translateand otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. Th e License: Th is License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affi x such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Off er and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suffi cient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. Th e use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. Th e owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identifi cation: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so aff ected.

13. Termination: Th is License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. **Tormenta RPG**, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

Leia mais em:
http://rpgchapreto.blogspot.com/